

NÉPI JÁTÉKOK FELHASZNÁLÁSI LEHETŐSÉGEI AZ OKTATÁSBAN

Dr. Lázár Katalin PhD, a MTA BTK ZTI tudományos főmunkatársa

A népi játékokat sokan tekintik a hagyomány poros, elavult, ma már használhatatlan részének, amelyet csak a hagyományörzés iránti lelkesedésből őriznek néhányan. Pedig ez nem így van, a népi játék ma is lehetőségeket nyújt(hatna) az óvodás és iskolás gyerekek fejlesztésére, csak kevesen ismerik a játékanyagot is, a lehetőségeket is: ezért aztán a pedagógusok azon törik a fejüket, hogy hogyan fejlesszék a gyerekeket, pedig arra a lehetőség már régen megvan.

A népi játékok gyűjtésének, közlésének, tanításának egyik úttörője Magyarországon Kiss Áron volt, aki 1891-ben *Magyar gyermekjáték-gyűjtemény* címmel adta ki könyvét: ez a kötet több mint 100 év elteltével is nagy jelentőséggel bír. Elsősorban pedagógusok számára készült, nagy mennyiségű anyagot közöl, nemcsak sok, hanem sokféle játékot is. A kötet Bartók és Kodály ihletőjéül is szolgált: ezt a hatását Laczkóné Pálfi Alojzia vizsgálja tanulmányában (Laczkóné é.n.). Kodály a Kiss Áron közölte dallamos és dallamtalan játékszövegek felhasználásával kórusműveket – gyermekkari műveket – komponált (lásd Bereczky – Domokos – Paksa – Olsvai – Szalay 1984), Bartók pedig könnyű, egyszerű zongoraműveket (lásd Lampert 2005), szintén gyermekek, kezdő zongoristák részére. Kodálynak is, Bartóknak is az volt a célja, hogy a gyermekekkel megismertessék a népi játékok zenei világát a zenei nevelés kezdeteként, s erre Kiss Áron könyvét találták a legalkalmasabb forrásnak: abban az időben az volt az egyetlen alkalmas.

Mindez mély nyomot hagyott elsősorban az óvodai nevelésben, az óvónők képzésében: később a törekvést eltúlozták, s a játék céljaként egyedül a zenei nevelést emelték ki. A népi játékok közül elsősorban az énekes körjátékokat tanulják a kicsik az óvodában, ezért aztán ha azt hallják: „népi játék”, többségüknek a Fehér lilomszál vagy a Hajlik a meggyfa jut eszébe azzal, hogy ezek óvodásoknak valók, a „nagyokat” (iskolásokat) már nem kéne ilyesmivel nyaggatni. A következőkben sorra vesszük, hogy mivel érdemes „nyaggatni” kicsiket és nagyokat úgy, hogy örömeiket leljék benne és fejlődjenek is.

Otthoni, bölcsődei játékok

Ölbeli gyermek játéka – Mondókák ölbelieknek

Amikor a kisbaba megszületett, a hagyományos kultúrában azonnal körülvette a játék. A felnőttek, nagyobb gyermekek orrukát összefenték az övével, homlokukat összekoccantották, arcát simogatták, tenyerét csiklandozták, ujjait morzsolgatták, közben pedig dallamos vagy dallamtalan szövegeket mondtak. Ez nemcsak olyan módon használt a kisbabának, hogy örvendezett, amiért foglalkoznak vele, törődnek vele, szeretik. Egyrészt az újszülött nem tudja magát megkülönböztetni az őt körbevevő világtól, s az ilyen cirógatások, csiklandozások és egyéb játékok tanítják meg arra, hogy érezze testét és el tudja különíteni a külvilágtól. Másrészt ezekkel a játékokkal azt is meg tudja tanulni, hogy egyes testrészeit hogyan tudja mozgatni: ez főként a kézzel való játékok esetében történik meg, hiszen a kéz az, amit a leginkább sokoldalúan használunk. Lábukat lógázzák, ha éppen nem járnak rajta, fejüket legföljebb forgatják erre-arra, de kezükkel tapsolnak, öklüket összeütögetik, ujjukkal összecsiszítják a másik játszó (felnőtt vagy gyermek) kezének hátán a bőrt, és az így összecsiszított kezeket föl-le lóbálják. A mondókák is hamar előkerülhetnek: ritmikus vagy dallamos szövegekkel lehet csitítani a babát, ilyeneket mondhatnak neki fürdetés, öltöztetés közben, etetéskor, ilyenekkel biztathatják, hogy álljon, járjon, és altatódalokat dalolhatnak neki esténként, hogy könnyebben elaludjon. A felsorolásból is látszik, hogy a mondókák mindig valamely helyzetben kerülnek elő, alkalomhoz kötődnek: ezek az alkalmak nem játékok, a

játék közben mondott dallamos vagy dallam nélküli szövegek nem tartoznak a mondókák közé. A játékok ellenben nem kötődnek alkalomhoz, bármikor játszhatók. A ritmus, dallam szerepe a kisbaba fejlődésében köztudottan tekinthető.

Játékok az óvodában

Az újszülött babának is adnak a kezébe eszközöket: játékbabát, csörgőt, állatfigurákat. Amikor már tud járni, ismerkedik a külvilággal: fűvel-fával, a napsütéssel, esővel, állatokkal, anyagokkal. Mindehhez számos népi játék és mondóka járulhat.

Természet-, növény- és állatmondókák

Amikor a kisgyermek fázik, vagy borús időben napsütést szeretne, hívogatja a napot.

kotta: Süss fel, nap

Amikor tavasszal langyos eső esik, annak is örül, sokszor kiáll az esőbe, és biztatja, dalol neki.

kotta: Esik eső, essen

Az óvodában nyilván nem állítják ki a gyermekeket az esőbe, de a naphívogatókat, esőbiztatókat a megfelelő alkalmakkor a szobából is énekelhetik, egymás után többször is. Lehetőleg ne az óvónéninek, hanem kifelé nézve a napnak, esőnek: nem baj, ha nem egyszerre énekl mindenki, de maradjon meg a funkció. Ha aztán kisüt a nap a naphívogatóra, az nagy öröm!

Amikor a kisgyermek fecskét, gólyát, katicabogarat, lepkét, csigát lát, a hozzájuk vagy róluk szóló mondókákkal reagálhat.

kották: fecske, gólya, katica, lepke, csiga

Eszközös játékok

Homokjátékok

A homokozóban homokvárat, homokkemencét lehet építeni, homokpogácsát vagy homoktortát sütni formával vagy anélkül. Eközben részben a kéz izmai erősödnek, részben a kézügyesség fejlődik, hiszen nem csekélység pl. a homokvár kapuját megcsinálni úgy, hogy átérjen az egész váron, s közben a vár ne dőljön össze, és nem könnyű a kicsinek úgy kiborítani a formából a belenyomkodott homokot, hogy az teljesen ép maradjon. Némi anyagismeretet is tanul, mert azonnal kiderül, hogy a száraz homok minderre alkalmatlan, csak nedves homokból lehet építkezni is, tortát sütni is. Az említett játékok az óvoda homokozójában is játszhatók.

Állatfigurák

Az óvodában a homokozáson kívül a gyermekek különféle terményekből, főként vadgesztenyéből állatfigurákat készítenek, kukoricaszárból (kóróból) babákat, papsajtból csörgőt, gyermekláncfű szárából nyakláncot, virágokból koszorút. Eközben kézügyességük fejlődik, képesek lesznek a finommozgásokra, és mindez vizuális kultúrájukat is fejleszti. A

különbféle figurák elkészítése a figyelem összpontosítását is megköveteli, amire a gyermekeknek szükségük lesz az iskolában.

Csörgő

Csörgőnek neveznek egy olyan játékot is, amelyben a pásztortáska kis szív alakú magvas terméseit kissé lejjebb húzzák úgy, hogy le ne szakadjon: megrázásakor a növény szárához verődve csörgő hangot ad. A lehúzogatót vigyázva kell csinálni, a játék a finom kézmozgásokat és a türelmet is fejleszti: ha a gyerek hübelebelázs módjára nekiesik, a termés leszakad, és nem lesz, ami csörögjön.

Nyaklánc

A gyermekláncfű fejét letépik, szárának két végét összedugják, így készül a láncszem. A továbbiakat úgy készítik, hogy a láncszemen (mindig a fűzér végén levő) átdugják a következő szárat, és úgy dugják össze két végét. Amikor már elég hosszúnak tartják a fűzért, az utolsóval összekapcsolják a két végét: az utolsó szárat a végek összedugása előtt a lánc mindkét végén lévő szemén átfűzik. Az elkészült láncot a nyakba akasztják, parádéznak vele.

Kicsi gyermek számára a gyermekláncfű vékonyabb végét bedugni a vastagabba nem egyszerű: ez a játék is fejleszti a finom kézmozgásokat.

Virágkoszorú

Két virágot egymás mellé tesznek, az egyiknek a szárával áthurkolják a másikat, közvetlenül a fej alatt. A következő virágot melléteszik, és annak a szárával is hurkot csinálnak, így erősítik oda az előzőek mellé. Addig teszik az újabb és újabb virágokat, amíg a fűzér elég hosszú nem lesz, akkor a két végét összekötik, és a fejükre teszik.

Ez a játék is a figyelmet, a finom kézmozgásokat fejleszti.

Töklámpa

A tök tetejét levágják, belsejét kivájják, szemet, orrot, száját vágnak rá. Beletesznek egy gyertyát, és vissza rá a tetejét kalapnak. Mindehhez nem csekély kezűgyesség szükséges. A töklámpa a leírások többsége szerint lányok ijesztgetésére szolgált: az óvodában télen, amikor besötétedik, a töklámpákat egymás mellé lehet tenni az asztalra, a bennük lévő gyertyákat meggyújtani és a villanyt lekapcsolni. A jól elkészített töklámpák félelmetes látványt nyújthatnak a sötétben, mindazonáltal a gyerekek nem félnek tőlük, hiszen ők voltak a készítőik: láthatják viszont, hogy milyen munkát végeztek. A jól sikerült, félelmetes töklámpán is nevetnek, a félresikerült darabon is: az utóbbi készítője látja, hogy miben nem volt elég ügyes.

Drungattyú

A tárgykészítő játékok közé tartozik a hagyományosan drungattyúnak, bűgattyúnak, fürgettyúnak, zűgattyúnak stb. nevezett játék, amely egyszerűen egy gomb két szemben lévő lyukán átfűzött és két végén összekötött fonal. Elkészítése után hosszasan játszanak vele: a gombot középre igazítják, a fonalba kétoldalt beakasztják az ujjukat, a gomb pörgetésével betekerik a fonalat, azután széthúzzák, majd megengedik. A gomb széthúzásakor pörögni kezd, megengedéskor a lendület továbbviszi, és ellenkező irányba újra betekerik a fonalat. Megint széthúzzák, megint megengedik, és ha elég ügyesek, a végtelenségig húzogathatják,

pörgethetik. Ha a gomb elég nagy, búgó, doromboló hangot ad. A játék elkészítéséhez is meglehetősen figyelemre van szükség: nagyobb gombhoz vastagabb, kisebbhez vékonyabb fonalat kell használni. A kis gomb nem tudja betekerni a vastag fonalat, a nagy gomb pedig igen hamar elkoptatja a vékony fonalat, az két-három alkalom után elszakad. A drungattyúval való játszás nagy türelmet, figyelmet, összpontosítást, összehangolt mozgást (pontosan a kellő időben széthúzást, pontosan a kellő időben megengedést), a megfelelő erő (sem több, sem kevesebb) kifejtését igényli.

Forgó

További ilyen játék a forgó elkészítése. Ebből kétféle is van, az egyik talán jobban ismert: négyzet alakú papírlapot az átlók mentén ollóval bevágnak nem egészen a közepéig, a csücsköket behajtják, középen gombostűvel megtűzik, és ugyanazzal ráerősítik egy hurkapálcára. Ha fúj a szél, pörgeti, de ha nem, maguk is előállíthatják a szelet úgy, hogy szaladnak a forgóval. A másik forma, hogy egy kör alakú papírlapot ollóval csigavonalban bevágnak a közepéig. A közepét gombostűvel ráerősítik egy hurkapálcára, a bevágott papír kígyóformában csüng a pálca körül. A hurkapálca másik végét egy fél krumpliból vagy egy darab só-liszt gyurmából lehet szúrni, és meleg helyre (pl. radiátorra) tenni: a felfúvódó meleg levegő forgatja a kígyót.

Ugrókötelezés

Az ugrókötelezés játszható egyedül, ketten vagy hárman és többen: óvodában elsősorban az egyedül játszottak használhatók. Egy játészó saját maga körül hajtja függőlegesen a kötelet, amit mindig át kell ugrani, nem szabad beleakadni. Ha beleakad, újra kezd. A játék a figyelmet és a koordinált mozgást fejleszti: az ügyesebbek haladni is tudnak ugrókötelezés közben.

Mozgásos játékok

A mozgásos játékoknak igen fontos szerepük van kicsik és nagyok életében egyaránt. A kicsik mozgáskultúráját ilyen játékokkal lehet fejleszteni, egyes mozdulatok elvégzésének képességét kialakítani.

Guggolás körjáték

Az elsők egyike a guggolás körjáték, amelyben énekelve körbejárnak és a dal végén leguggolnak: 3-4 éves gyermekeknek még feladat, hogy úgy tudjanak leguggolni, hogy ne essenek el. A körbe fogódzás segítségével könnyebb az elesést elkerülni.

kotta: Guggolás

Kifordulás körjáték

Ugyanígy mozgásfejlesztő a kifordulás körjáték, ahol a dal végén a megfelelő nevű játészónak vagy játészóknak ki kell fordulniuk, és a kör központjának háttal kell tovább járniuk.

kotta: Kifordulás

Marika helyett Erzsike, Borika vagy bármely más név is énekelhető. A játék a térlátást is fejleszti, az izmokat is, mivel másfajta testtartásra van szükség, mint általában.

Ugróiskola

Megrajzolják az ábrát, többnyire három kocka fölött egy páros, majd még egy egyes és még egy páros (számos más ábra is létezik). Egy rajznál legfőljebb hárman-négyen legyenek. Egyik játékmódja szerint az első játészó beledob egy kavicsot az első kockába, és féllábon végigugrálja a kockákat: ahol kettő van egymás mellett, ott terpeszbe ugrik, a legvégén lévő páros kockában terpeszugrással megfordul és visszaugrál. Ha abba a kockába ér, ahol a kavics van, lehajol és fölveszi (ha ez egyes kocka, akkor féllábon állva). Utána a következő kockába dob. A cél, hogy mind a nyolcra bedobja a kavicsot, és mindig végigugrálja az ábrát: ha valahol ront, átadja a kavicsot a következő játészónak, és amikor ismét rá kerül a sor, ott folytatja, ahol előzőleg elrontotta. Rontásnak az számít, ha a másik lábát is leteszi, vagy vonalra ugrik, vagy vonalra dobja a kavicsot.

Első pillantásra furcsának tűnhet, hogy mit fejleszt a féllábon ugrabugrálás, de ha belegondolunk, nyilvánvaló, hogy az egyensúlyérzékről és a fegyelmezett mozgásról van szó. A másik lábát nem szabad letenni, tehát fejlődik az egyensúlyérzék; nem szabad vonalra ugrani, a kavics dobását is a szabályoknak megfelelően kell végezni, tehát a fegyelmezett, irányított mozgás képessége fejlődik. A néptáncoktatók szívesen hangsúlyozzák, hogy az ugróiskolában az ugrások minden fajtáját megtanulhatja a gyermek: ehhez többnyire át is alakítják a hagyományos játékot, pedig az átalakítás nélkül is tartalmazza a féllábról féllábra, féllábról két lábra, két lábról két lábra és két lábról féllábra való ugrást is. Az egyetlen ugrásfajta, ami nincs benne, az egyik lábról a másikra ugrás, de azt a gyerekek már a futással megtanulják.

Páros szökdelő

Ugyancsak fejlesztő hatású a páros szökdelő, amelyben az összekapaszkodott két gyereknek egymáshoz alkalmazkodva kell ugrálni, erre-arra haladni: a végén egy ugrással megfordulnak egymás felé, de a kézfogást nem engedik el. A játék az ugró mozgáson és az egymáshoz való alkalmazkodáson kívül a térlátást, a másokra való figyelmet, a hozzájuk való alkalmazkodást is fejleszti: több pár ugrál egyszerre, nincsen meghatározott térforma. A feladat az, hogy bármerre haladhatnak, de ne ütközzenek egymással össze.

kotta: Páros szökdelő

Véletlenül persze előfordulhat ütközés, utána még jobban vigyáznak. Ha azonban valaki szándékosan többször is ütközik a többiekkel, annak meg lehet mondani, hogy ez másik játék (féllábazás), és el lehet játszani vele meg egy másik gyerekekkel, aztán persze másokkal is.

Féllábazás

A gyerekek kézfogással körbeállnak, ketten a kör közepén fölállnak egymással szemben, karját mindkettő összefonja maga előtt. Féllábon kell ugrálni, egymásnak menni, egymást lökdösni kifelé. Aki hozzáér valahol a körhöz, az a vesztes. Kemény talajon, betonon lehetőleg ne játsszák, az azon való ugrálás károsítja az ízületeket: fűvön, földes talajon, még padlón is jobb.

Páros forgó

Mozgásfejlesztő a páros forgó is, amelyben elől keresztezett kézfogással összekapaszkodva, enyhén hátradőlve pörögnek. Itt is fontos az összehangolt mozgás, egymás kiegyensúlyozása a pörgéshez. Ez jó „előképzés” a néptáncok oktatásához is, amelyben – igaz, másképpen összekapaszkodva – szintén megjelenik a páros forgás.

kotta: Páros forgó

Az énekes játékokról

Az előbbieken említett mozgásos játékok közül, mint láttuk, sokhoz dallam, szöveg is tartozik, megvannak a maguk hagyományos szövegei, dallamai. Fel kell azonban hívni a figyelmet arra, hogy az óvodások többsége még nem tud tisztán énekelni. Aki képes rá, azt szülei többnyire úgyis zenei óvodába járatják, amivel itt nem foglalkozunk. A legtöbb gyerek viszont többé-kevésbé hamisan énekel, ami véleményem szerint nem baj, 7-8 éves korukra kitisztul. Az óvónőket persze az nem vigasztalja, mert ők csak a hangzavart hallják. Meg kéne azonban tanulniuk, hogy fontosabb a közös éneklés, mint a tiszta intonálás: ha énekléskor állandóan azt ismételtetik, hogy hamis, hamis, a gyerekeknek egy életre elmegy a kedvük tőle. Kodály Zoltán, Forrai Katalin az óvodai énektanulásra helyezték a hangsúlyt, erre használták a hagyományos játékokat, mert azt szerették volna, ha mindenki megtanul és szeret énekelni, erre pedig a mindenki által játszott játékokat tartották legalkalmasabbnak. Ebben teljes mértékben igazat adhatunk nekik, de hozzá kell tennünk, hogy a játékok kedvező hatásukat a zenei nevelésre, valamint a mozgáskultúra, a kreativitás fejlesztésére, a szocializációra csakis komplex mivoltukban fejtik ki, akkor, ha a játékot tanítók nemcsak a dallamra, ritmusra összpontosítják a figyelmet, hanem a hozzá tartozó cselekményre és mozgásra is. Szintén fontos, hogy a játék ne feladatként, munkaként jelenjen meg a gyerekek számára, hanem örömet jelentsen, akkor ad motivációt.

Játékok az iskolában

A gyerekek életében óvodáskorban még szerepelhetnek a népi játékok, de amikor hatévesen átlépik az iskola küszöbét, azok sajnálatosan egy csapásra eltűnnek az életükből. Úgy tűnik, mintha iskolások számára mindenfajta játék tilos volna, lévén időpocsékolás, léhaság, miközben nekik komoly feladataik vannak. Később aztán a komoly feladatokat különféle játékos elemekkel próbálják egyes tanárok emészthetőbbé tenni, nagyon helyesen. Egyes játékok azonban eredeti formájukban is alkalmasak volnának felhasználásra az iskolában, ám nem használják őket, hanem mást találnak ki egyes készségek fejlesztésére. Ennek elsősorban az lehet az oka, hogy a tanítóképzésben tudtommal egyáltalán nem szerepelnek népi játékok, az óvóképzésben pedig igen korlátozott mennyiségben.

A továbbiakban a tanórák szerint vesszük sorra az iskolában felhasználható népi játékokat. Három órafajtáról lesz szó, ezek a testnevelés, a politechnika – gyakorlati foglalkozás és az énekóra: az ezeken felhasználható mozgásos és eszközös játékokból mutatunk be példákat.

Testnevelés

Mozgásos játékok

A testnevelés-órák egyik feladata a gyerekek gyorsaságának fejlesztése, ebből a célból megadott időn belül kell megadott távot lefutniuk. Aki már látott egy csapat fiút az iskola

körül futni, azt nem kell meggyőzni arról, hogy nem igazán lelkesednek ezért a feladatért, és nem igyekeznek, hogy minél gyorsabban fussanak.

A játékokkal motivációt is lehetne ebbe a feladatba csempészni. Igaz, hogy azokban a futás idejét nem lehet mérni, de az biztos, hogy játék közben minden gyerek kihozza magából a lehető legtöbbet.

Versenyfutás

A játékban a versenyfutás másképpen történik, mint a sportban: bizonyos szempontból nehezebb is. A játékosok körbeállnak, egy kívül jár, kiválaszt valakit, és párbeszédet kezd vele.

Hogy a kakas?
Három garas.
Hát a tyúk?
Az is úgy.
Hát a jérce?
Szaladj érte!

Erre mindketten szaladni kezdenek ellenkező irányban a kör körül. Aki előbb visszaér az üresen maradt helyre, beáll, a másik lesz a kívül járó. A futást az nehezíti, hogy nem egyenesen, hanem viszonylag kis kör körül kell futni, és hogy nem érdemes futás közben nekiütközni a másiknak, mert az mindkettőjüket lassítja.

Halászás

A következő néhány játék fogócska: talán nem szükséges hangsúlyozni, hogy a fogó a tőle telhető leggyorsabban igyekszik futni, hogy minél hamarabb el tudjon kapni valakit, a futók nemkülönben, hogy ne ők legyenek azok, akiket elkap.

A halászás egy fogóval kezdődik. Akit ő megfog, az kézen fogva fut vele együtt. A következővel már hárman, aztán négyen futnak összekapaszkodva. Minden újabb megfogott csatlakozik hozzájuk, és kézfogással szalad az egész lánc, amely így egyre hosszabb lesz. Az utolsó néhány futót már bekerítéssel könnyen elcsípi.

Ebben a típusban az összekapaszkodás eleinte nehezíti a fogók mozgását, de amikor már elég sokan vannak, megkönnyíti számukra a kergetettek megfogását.

Hármazás

A fogócska játék itt kör formában folyik. A játékosok választanak egy fogót és egy futót. A többiek párosával kettős körbe állnak: a párok a kör közepe felé néznek, egyik van belül, a másik kívül. A fogó a kör körül kergeti a futót, aki beugorhat valamelyik pár elé. Akkor ott hárman lesznek egymás mögött: a külsőnek kell tovább futnia. A körön átszaladni nem szabad, a futó is csak ott futhat be, ahol a pár elé be akar állni. Ha a fogónak sikerül megfognia a futót, szerepet cserélnek.

Itt a fürgeségen kívül fontos szerepet játszik a figyelem is: mindenkinek figyelnie kell, hogy ha ő lett a harmadik, gyorsan fusson tovább. A futó nem szaladhat másfelé, csak a kör mentén. A játék akkor érdekes, ha a futók váltása gyakori: ha egy futó, tudván, hogy ő a gyorsabb, hosszan szalad a fogó előtt, a többiek unatkoznak.

Hátulsó pár

A játsszók párokban egymás mögé, oszlopba állnak. Az oszlop elején, többnyire a többieknek háttal áll a fogó. Kiált egyet:

Hátulsó pár, előre fuss! Vagy:
Szaladjon a hátulja! Vagy:
Cikapárom, cikapárom, két hátsó pár, előre fuss!

A fogó kiáltása után a hátulsó pár elengedi a kézfogást, az oszlop két oldalán előrefutnak, és igyekeznek újra összekapaszkodni, mielőtt a fogó elkapja valamelyiküket. Ha a fogónak mégis sikerül, vagy az lesz a fogó, akit elkapott, vagy az lesz az ő párja. A pár beáll az oszlop elejére, az új fogó pedig eléjük, és szólítja a következő hátulsó párt. Ha nem tud elkapni senkit, ismét ő szólítja a következő párt.

Megint csak szükséges a gyorsaság és a figyelem egyaránt: a fogó nem fordulhat hátra, de figyelnie kell, hogy az előrefutók mikor érnek elé, és gyorsan nekiindulni, hogy elkapja egyiküket, mert ha lassú, mire megmozdul, azok már összekapaszkodtak. Ugyanígy leleményesnek és fürgének kell lennie az előrefutó párnak, hogy ne éppen a fogó karjába szaladjanak.

Libásdi

A játsszók választanak egy anyát (gazdasszonyt) és egy vagy két farkast, a többiek a libák. A játék egyik módja szerint a libák és az anya megbeszélnek, hogy a libák milyen ételre mennek haza, aztán a libák szembeállnak az anyával, tőle távolabb, köztük oldalt a farkas(ok). Az anya és a libák kiabálnak egymásnak:

Gyertek haza, ludaim! – Nem megyünk!
Miért? – Félünk!
Mitől? – Farkastól!
Hol a farkas? – Bokorban!
Mit csinál? – Mosdik!
Mibe’ mosdik? – Arany medencébe’!
Mibe törülközik? – Bubások farkába!
Gyertek haza zöld főre! – Nem megyünk!
Gyertek haza kukoricára! – Nem megyünk!
Gyertek haza sárgarépára! – Nem megyünk!
Gyertek haza friss salátára!

Amikor az anya a megbeszélte ételt mondja, a libák hozzáfutnak, a farkas pedig megfogja, akit tud. A megfogott liba vagy kiáll, vagy ő is farkas lesz. Újrakezdek, és addig játsszák, amíg minden liba elfogy.

Eszközös játékok

Eszközös játékokat az iskolában szintén jól lehet(ne) használni testnevelés-órákon. A paletta igen széles, a játékok kiválóan fejlesztő hatásúak.

Cicázás

Egyszerű elkapós labdajáték. Hárman is játsszák, de iskolában a többen játszott forma a célszerűbb. Körbeállnak, a cica a kör közepére áll: sok játékos esetben több cica is lehet. A

kör tagjai dobálják egymásnak a labdát, úgy, hogy a cica lehetőleg ne tudja elkapni. Ha valakinek a dobását mégis elkapja, azzal cserél. Kiegészítő szabályként megállapodhatnak abban, hogy a körben álló a labdát nem dobhatja a mellette állónak.

A játék a labdakezelést fejleszti: a dobónak jól kell dobni, célozni, hogy a labda ahhoz kerüljön, akinek szánta, mert ha elgurul és a cica megszéri, a dobó lesz az új cica. A cicának és a többieknek is ügyeskedni kell az elkapásban: ha valaki elejti a labdát, és a cica megszéri, az elejtővel cserél.

Falhoz verő

Inkább lányok játéka: elkapós labdajáték. Olyan hely kell hozzá, ahol a fal nem károsodik: hárman-négyen játszhatnak egy labdával. Egy játszik, a többi a sorára vár. Akinél a labda van, a falhoz dobja, és amikor onnan visszapattan, elkapja. A dobásnak, illetve az elkapásnak különböző módjai vannak, annál nehezebbek, minél tovább jut valaki. Az alapváltozatban a falról visszapattanó labdát simán, két kézzel kell elkapni. Közben mondják:

Egyelőre, Két kettőre,
Három hatra, Hat kilencre,
Üsd ki tízre, Tizenegyre,
Gyertyatartó, Vaskoppantó,
Egy a falra, Tíz a földre!

Ekkor még egyet dobnak a falra, majd tízet ütögetnek a földre. Aki ezt hibátlanul (a labda elejtése nélkül) végigcsinálja, annak van egy iskolája.

Az alapformát nehezített változatok is követhetik: tenyérrel, hüvelykujjal, összefont ujjakkal, kézfejjel stb. kell ütni, egyik, majd másik láb alatt dobni, elkapás előtt egyet, majd kettőt tapsolni, öklöket összeütni, megfordulni stb. Ezek közben sem szabad elejteni a labdát, és a nehezítést is hibátlanul kell végigcsinálni. A földre ütögetés közben a nehezítések nem szerepelnek.

Aki egy-egy fokozatot hiba nélkül végigcsinál, annak van egy iskolája. Ha hibázik, átadja a labdát a következő játszóknak, és amikor újra rá kerül a sor, onnan folytatja, ahol hibázott. A játék végén az a győztes, akinek több iskolája van.

Különösen a nehezítések követelnek nagy ügyességet, fejlesztik a mozgáskultúrát és javítják az eszköz (a labda) kezelését.

Kiszorító

A két csapatban játszott elkapós játékok egyike. A csapatok egymással szemben állnak föl, a térfeleket rendszerint kijelölik. A játszó, akinél a labda van, átdobja a másik csapatnak; minél hosszabbat igyekszik dobni úgy, hogy ne lehessen elkapni. Az ellenfél játékosának onnan kell visszadobni a labdát, ahol elkapja. A két csapat előre-hátra mozog, és az ügyesebb hátraszorítja a másikat. Az a csapat a győztes, amelyiknek sikerül az ellenfelet teljesen kiszorítania annak térfeléről. A labdadobás és labdaelkapás képessége egyaránt igen fontos a játékban.

Kidobós alapforma

A labdajátékok gyakori formája, hogy valamilyen módon ki kell dobni a többieket. Az alapforma, hogy valaki feldobja vagy a földhöz pattintja a labdát, és eközben kiált egy szöveget, pl.:

Aki kapja, marja!

Aki a labdát megszerzi, igyekszik kidobni valakit. Mindenki mindenki ellen játszik: akit eltalál valaki, az kiesik a játékból, és az a győztes, aki utoljára bent marad. Itt a fürgeségnek, a labdakezelési ügyességnek és a helyzetfelmérésnek egyaránt fontos szerepe van. Ha valaki odaszalad a labdához, de előtte megszerzi azt más, annak könnyű dolga van, kidobhatja a közelében lévő: ha viszont soha nem igyekszik megszerezni a labdát, nagyobb esélye van arra, hogy őt dobják ki, mint ha ő is dobhat.

Nemzetes

Ez is kidobós játék. Mindenki választ magának egy ország- vagy nemzetnevet. Ásna egy kisebb lyukat, vagy kört rajzolnak a földre, beleteszik a labdát és körülállják. Valakit kiválasztanak szólítónak, az megjegyzi a neveket, és akit szólít, az a labdát fölkapva a szétfutó többiek közül igyekszik megdobni valakit. Akit eltalál, az kiesik a játékból, ha azonban nem talál el senkit, ő esik ki. Addig játsszák, amíg csak egy marad bent: ő a győztes, és ő lesz az új szólító.

Hosszúvárás

A kidobós játék egyik olyan változata, amelyet két csapatban játszanak. Két párhuzamos vonalra áll a két csapat: egyik a támadók, a másik a védekezők csapata. Egy védekező átdobja a labdát a támadóknak, és a védekezők rögtön futni kezdenek hátrafelé. Az a támadó, aki megszerezte a labdát, előrefuthat a védekezők vonaláig, de tovább nem: ki kell dobnia valakit a védekezők csapatából, és akit eltalál, kiesik. Ezután a védekezők lesznek a támadók, és ők próbálnak kidobni valakit a másik csapatból. A játék végén az a csapat a győztes, amelyikben többen maradtak.

Csükközés

Az itt bemutatott eszközös játékok mindegyikét labdával játsszák, a csükközés kivétel: eszköze egy fahasáb, és mindenkinek egy bot. A játékosok fölállnak egy ütővonal mentén, és sorban dobják a bottal: a fölállított fahasáb a csükk, azt kell a rádobott bottal eltalálni, feldönteni. A csükk mellett (nem túl közel, de nem is túl messze) áll egy csősz, találat esetén ő állítja fel a csükköt. Közben azok, akik már dobtak, befutnak a botjukért, fölveszik, majd visszafutnak az ütővonal mögé. A csükk felállítását követően a csősz fut a többiek után, és ha valakit meg tud fogni, mielőtt az az ütővonal mögé érne, akkor az lesz a csősz, a volt csősz pedig beáll dobójátékosnak.

A játék ügyességet igényel a botkezelésben, és helyzetfelmérési képességet is, mert ha valaki még nem vette föl a botját, ott is hagyhatja: ez akkor célszerű, ha látja, hogy a csősz biztosan meg tudja őt fogni. Ilyenkor a következő csükkdöntésig vár, és akkor futhat, hogy visszaszerezze. A csősz csak azt foghatja meg, aki már fölvette a botot.

Métázás

A métajáték Mátyás király és II. Lajos idejében virágzott nálunk, de nem gyerekek, hanem királyok és főurak játéka volt: talán ma sem szégyen az általános iskolában vagy a középiskolában játszani, főleg ha tudjuk, hogy a baseball is ebből a játékból keletkezett. Amíg azonban a baseballnak nemzetközileg érvényes szabályai vannak, a métát sokkal lazább

keretek között, állandóan változó, alakuló szabályokkal játszották. Egy változatot itt bemutatunk.

Két csapatban játszott formájában az egyik az ütő, a másik a kapó csapat. Húznak egymástól megfelelő távolságra két párhuzamos vonalat: egyik az ütővonal, ide állnak föl az ütő csapat tagjai, a másik a métavonal. A kapók a két vonal közti téren szóródnak szét. Egyikük dobja fel a labdát az első ütőnek, aki beüti a két vonal közti térre, és már szalad is a métavonal felé. Az elütött labdát a kapók igyekeznek elkapni vagy fölvenni, és megdobni vele az ütő játékost. Ha sikerül megdobni, mielőtt eléri a métavonalat, akkor cserél a két csapat. A métavonalon túljutott ütő megdobása nem érvényes. Bármely következő ütéskor a métavonalnál álló egy vagy több ütő visszafuthat az ütővonalhoz: ezzel ők újra megszerzik az ütés jogát, de amíg a két vonal között vannak, őket is meg lehet dobni.

Semmi nincs, ami olyan motivációt adna a gyors futásra, gyors labdaszerzésre és dobásra, mint a métajáték: mindenki ütő szeretne lenni, így a csapatok között igen komoly verseny folyik. Ugyanakkor ennek a játéknak van olyan formája, amit egy csapat és egy gyerek játszik, így nincsen győztes csapat vagy vesztes, nincsenek sértett, csalódott gyerekek, csak a játszás öröme van. A játékhoz nem kell tornaterem, csak egy nagyobb szabad tér, nincs hozzá szükség semmi különösebb eszközre, csak egy kisebb labdára (teniszlabda is lehet), amit tenyérral is üthetnek. Fejlesztő és örömszerző hatása vetekszik a futballéval, lányok is játszhatják, kitűnően megfelelne a megszorított testnevelésórák kitöltésére.

Politechnika, gyakorlati foglalkozás

Hogy ezt a fajta iskolai órát ma hogyan nevezik, nem tudom. Remek alkalom volna arra, hogy a gyerekek megtanuljanak bicskát használni faragáshoz, különféle növényeket és terményeket játékok készítéséhez. Néhányat itt bemutatunk, de nem mindet (ahhoz egy egész kötet kellene).

Tárgykészítő játékok

Rongybaba

Lányok játéka. Többféle készítési módja közül az egyik, hogy két botot keresztben összekötnek: a függőleges a teste, a rövidebb vízszintes a karja. A függőleges botra erősítik a rongyból tekert fejet, és rongydarabokból ruhát készítenek neki. Ezzel a babával jobban lehet játszani, mint a leggyönyörűbb vásárolt babával: etethetik, altathatják, iskolába járathatják, megtaníthatják főzni, mindent tudnak vele játszani, ami eszükbe jut.

Fűzfasíp

A fűzfasípot inkább fiúk készítik, tavasszal, amikor a fában a nedvkeringés megindul. Levágnak egy fűzfaág-darabot, és bicska nyelével veregetik, hogy héja könnyebben lejöjjön: lehúzzák, a héj nélküli ágdarabból levágnak egy karikát, és abból is egy szeletet, úgy dugják vissza a csorba karikát a héjba. Ezen dallamot nem lehet fújni, de ha jól csinálják, befújáskor hangot ad: ez igen nagy élvezetet jelent.

Hegedű

A hegedű készítéséhez szükség van két egyforma kukoricaszár-darabra. Azok héját szalagformán egy vagy két helyen fölhasítják, és a két végén pálcikát vagy gyufaszálat

dugnak alá, hogy kiemelkedjen és megfeszüljön. Két ilyen darabot készítenek, az egyiket hegedűnek, a másikat vonónak nevezik. A kettőt összedörzsölik, úgy ad hangot.

Tojásmadár

Ehhez az első lépés a tojás kifújása: két végén egy nagyobb tűvel, esetleg kisollóval kis lyukat kell fúrni, az egyikben befűjni, a másikon kijön a tojás belseje. A kifújt tojás héjából madár készül: feje lehet só-liszt gyurmából (a hagyományban nyers kenyértészta volt az anyaga), papírszárnyakat és papírfarkat ragasztanak rá: ez dísz, fonálra kötik és felakasztják valahova, ahol nem ütődik semminek.

A tojás kifújásához türelem és kéz ügyesség szükséges: ha túl nagy erővel látnak neki, a lyuk túl nagy lesz, vagy a tojás elreped. A só-liszt gyurmából kialakított fejet óvatosan az egyik végén levő lyukba kell erősíteni, a papírfarkat a másikba, a szárnyakat föl kell ragasztani: vigyázni kell, nem szabad túl nagy erővel nyomni a papírt a tojásra.

Ének

Az iskolában énekes játékok elsősorban énekórán kerülnek elő, mégpedig az osztályteremben ülve, és arra használják őket, hogy a gyerekek megtanulják a szolmizálást, ritmusgyakorlatokat végezzenek velük. A népi játékok dallamai nem strófikusak, tehát könnyen található köztük két ütempárnyi rövid dal is, zeneelméleti fogalmak, különféle hangközök illusztrálására pedig azért is alkalmasak, mert segítségükkel fokozatosan lehet megismertetni a hétfokú hangsor különböző hangjait.

Egy vizsgálat során hét iskolai ének-tankönyvet néztem át, és azokból érdekes következtetéseket lehetett levonni: ezekből néhányat itt is megemlítek. A magyar népi dallamok tanításában pl. megjelenik a kétszólamúság: egy „vonalhúzogató” (SZABÓ 1995. 14. l.) dallamához hosszan tartó felső hangot kell énekelni. Az egész arra szolgál, hogy bemutassa, mi a funkciója a kottairásban a kötőívnek, s figyelmen kívül hagyja a vokális magyar népzene egyik legfontosabb jellegzetességét, azt, hogy az mindig egyszólamú. Ugyanennek a jelenségnek a bemutatására kiváló példa lehetne a „Mesemadár az csodafán” (SZABÓ 1995. 45. l.) vagy Bartók Béla: Mikrokozmosz II. 60. számú kottája (SZABÓ 1995. 62. l.), s nem kéne a népi játékdalt természetétől idegen módon manipulálni.

Egy másik könyvben el kell kopogni a kiolvasó ritmusát kánonban (ALBERTNÉ 1997. 4. l.), ami a magyar népzeneben nem fordul elő, a műzenében annál inkább: játszva lehet ilyet találni, ha kánont akarunk énekelteni vagy kopogtatni. Két oldallal később (ALBERTNÉ 1997. 6. l.) található pl. a „Mély erdőn”, ami nem játékdal, de erre a szerepre kiválóan alkalmas: két játékdal mellett ráadásul azt a benyomást kelti, mintha közéjük tartozna. Tarthatunk attól, hogy a harmadikosok (8-9 évesek) könyvében olyan zenei jelenségek magyarázatára kell a hely, amelyek a népi játékdalokban nem fordulnak elő.

Az énekkönyvekben található játékdalok mindegyikének van valamilyen oktatási funkciója: bemutatják segítségükkel a tetra-, penta- és hexachord hangsort, a kötőjelek használatát, a parlando előadásmódot, a módosított hangokat. Ha a játékdalokat ülve, szolmizálva éneklésként használjuk, akkor nem segítenek az énektanárnak jobban, mint bármely más dallam, legyen az akár más nép dala, akár zeneszerző komponálta mű. A játékdal nem pusztán azért motivál, mert játékdal, hanem azért, mert olyan **cselekvéshez** társul, amelyet a gyerekek szeretnek, amelyet gyerekek generációi csiszoltak, alakítottak kedvükre, amíg mai formájukat elnyerték. Ennek következtében formálódtak olyanokká, hogy a különböző korosztályok igényeit a lehető legnagyobb mértékben kielégítsék, s lehetővé tegyék, hogy meglévő képességeiket maradéktalanul kihasználhassák, és azok fejlődjenek. A

padban ülve a motiváció elvész, a játékdal nem különbözik bármely más dallamtól: a játékot, mint előzőleg már említettem, a maga komplex mivoltában kell felhasználni.

Abban a hét iskolai tankönyvben, amelyeket átnéztem, szerepelnek játékdalok, magyar népdalok, más népek dalai és komponált dalok egyaránt. A gyerekek megtanulják a szolmizálást, kottaolvasást, a különböző hangsorokat stb., de egy igen fontos ismeret kimarad a tananyagból, mégpedig az, hogy miben különböznek a magyar népdalok más népek dalaitól és a műzenétől. Számos 20 és 60 év közötti óvónő egybehangzóan állította, hogy ennek a témának soha hírére sem hallották: az iskola számára a népdal, a népi játékdal nem cél, hanem eszköz, mégpedig a zenei ismeretek megtanításának eszköze. Kodályt ismételtetik, hogy legyen a zene mindenkié, közben az aktívan művelt zene, a mindenki által elérhető éneklés öröme elveszik a gyerekektől és a felnőttektől.

A játék képes arra, hogy ezt az örömet visszaadja. A gyerekekben feszültséget old, örömeztetést kelt, sikerélményt ad nekik. Kialakítja bennük az önbecsülést és mások becsülését: játszás közben kiderül, hogy nincs olyan gyerek, aki semmire nem jó, mindenben ügyetlen, de olyan sincs, aki mindenben egyformán ügyes és zseniális, tehát senkinek nincs miért pöffeszkednie. Játék közben a gyerekek szocializálódnak is: a csoporthoz tartozónak érzik magukat, és tudják, hogy a csoport tagjai is odatartozónak érzik őket. Ezzel kezdődik az identitástudat kialakulása, amely később szélesedik, kiterjed a helysége, a tájegysége, majd az országra. Mindez nagyon fontos az óvodában, iskolában, felnőttkorban egyaránt.

Rövidítések

AP: Akadémiai Pyral lemez a MTA BTK Zenetudományi Intézet hangarchívumában.

é. n.: év nélkül.

LSZ: leltári szám a MTA BTK Zenetudományi Intézet archívumában, hangfelvétel nélküli adat azonosítója.

Referenciák

Albertné Balogh Márta

1997: Harmadik daloskönyvem. Ének-zene 3. osztály számára. 4., javított kiadás. Celldömölk.

Bereczky János – Domokos Mária – Paksa Katalin – Olsvai Imre – Szalay Olga

1984: Kodály népdalfeldolgozásainak dallam- és szövegforrásai. Budapest.

Laczkóné Pálfi Alojzia

é.n.: Kiss Áron Magyar gyermekjáték-gyűjteményének hatása a 20. század zenei nevelésére.

A tanulmányt az interneten sikerült megtalálnom.

Lampert Vera

2005: Népzene Bartók műveiben – A feldolgozott dallamok forrásjegyzéke. Budapest.

Szabó Helga

1995: Énekeskönyv 2. az általános iskola ének-zene tagozatos 2. osztálya számára. Hetedik kiadás. Budapest.